



Oberthalbach - Alte Zeiten

Map für den Landwirtschafts Simulator 2013

Herzlich willkommen in Oberthalbach, einer aufstrebenden kleinen Gemeinde. Du hast einen Hof übernommen und bekommst als Begrüßungsgeschenk vom Bürgermeister 2 brach liegenden Felder, die erst kürzlich dem Wald entrissen wurden. Dieses Geschenk erleichtert dir den schweren Anfang. Weitere Infos dazu findest du im Kapitel „Das Geschenk des Bürgermeisters“.

Inhaltsübersicht

<i>Was hält die Map für euch bereit?</i>	3
<i>Features der Map</i>	3
<i>Euer Hof</i>	4
<i>Das Bauernhaus</i>	4
<i>Saatgut und Dünger</i>	5
<i>Das Lagergebäude für Feldfrüchte</i>	6
<i>Der Kuhstall</i>	7
<i>Der Hofmisthaufen</i>	7
<i>Die Hof-BGA</i>	8
<i>Die Milchsammelstelle</i>	8
<i>Die Silagesilos</i>	8
<i>Der freie Bereich für platzierbare Objekte</i>	9
<i>Der Hühnerstall und Laufbereich der Hühner</i>	9
<i>Der Hofunterstand</i>	10
<i>Die Zielscheibe (Fun-Objekt)</i>	10
<i>Die Weiden</i>	11
<i>Die Kuhweide</i>	11
<i>Die Schafweide</i>	11
<i>Die Feldmisthaufen</i>	12
<i>Das Geschenk des Bürgermeisters</i>	13
<i>Die Händler, oder wo ihr eure Produkte verkaufen könnt</i>	14
<i>Die Wassermühle</i>	14
<i>Der Wollhändler</i>	14
<i>Der Dorfladen</i>	15
<i>Die Gärtnerei</i>	15
<i>Der Landi</i>	16
<i>Die Zuckerfabrik</i>	17
<i>Sonstige Versorger</i>	18
<i>Der Farmer-Shop</i>	18
<i>Die Tankstelle(n)</i>	18
<i>Die Brunnen</i>	18
<i>Das Grundbuchamt</i>	19

Was hält die Map für euch bereit?

Als erstes ist zu sagen, das wir den Oldi-Gedanken für die 70er Jahre umsetzen wollten und uns das hoffentlich auch gut gelungen ist. In eine nette Landschaft eingebettet findet ihr euren Hof, das Dörfchen, die Felder, die Wiesen, die Händler und einiges andere. Das Bodenprofil und die Gewässer sind real, alles andere ist Fantasie.

Features der Map

- 8 Feldfrüchte: zusätzlich Roggen und Sonnenblumen zu den üblichen Weizen, Gerste, Raps, Mais, Kartoffeln und Zuckerrüben.
- 20 Felder mit Kauf-/Verkaufsoption, 2 zum Anlegen mit Pflug (gratis)
- Verdorren/Verrotten ist eingeschaltet
- Hof mit Kuhweide und Haus-BGA
- Der Wasser- und Weizenfütterungs-Mod
- Ausmistbarer Stall und Füllstands unabhängiger Hofmisthaufen
- 2 Feldmisthaufen, unabhängig vom Hofmist
- Heuboden für Stroh- und Heulagerung
- Freifläche für platzierbare Objekt
- verbesserter Unterstand mit Regal für Ballen oder Geräte
- Fertilizer(pulver) Lagerhaltung, gut für die schwankenden Preise
- Milch muss selbst weg gebracht werden oder per Tageswechsel (Milchtransport mit Kannenwagen aus dem Modpack oder anderer)
- integrierte angepasste PDA (Preis- und Lagerübersicht)
- Händler: eine Wassermühle, einen Landi, eine Zuckerfabrik, ein Dorfladen, einen Wollhändler, eine Gärtnerei, eine Tankstelle, einen Farmer-Shop
- Getreideverkauf am Landi für die Spekulanten (schwankende Preise)
- Gärtnerei verkauft auch Mist (das freut die naturverbundenen Bauern, da es in LS13 einfach zu wenig gibt)
- Rathaus mit Grundbuchamt-Funktion zum Felderkauf/-verkauf
- diverse Sehenswürdigkeiten
- eigener „Oldi“-Traffic

Ein wichtiger Hinweis: Fahrt langsam auf dem Hof, eure Hühner werden es euch danken. Lest nun die Einzelheiten.

Euer Hof



Das Bauernhaus

Im altem Bauernhaus kann im Dachgeschoss Stroh und Heu gelagert werden, was das übliche Futterlager ersetzen soll. Graslagerung haben wir nicht integriert, da reines Gras real nicht lange Lager fähig ist, dazu gibt es dann Silage-Silos. Über das Heu-Gebläse (3) kann Stroh und Heu abgeladen werden. Über (2) kann Stroh und über (1) kann Heu wieder beladen werden. Einfach eine Hänger drunter stellen, der Gras, Heu und Stroh laden kann. Neben dem Bauernhaus befindet sich die Güllegrube, wo an der Pumpe (4) die Gülle befüllt werden kann.

Um die Funktionalität des Heu Lagerns bereit zu stellen, kann der Abladetrigger



(3) am Stroh-/Heugebläse Gras in Heu umwandeln. Das ist erforderlich, da leider

die originalen Sammelwagen das mühselig gemacht Heu beim Sammeln wieder in Gras umwandeln. Die eingelagerten Mengen an Heu und Stroh werden im PDA auf der Seite Statistiken angezeigt.

Saatgut und Dünger

Flüssiger Kunstdünger (1) für die Feldspritzen kann im kleinen Schuppen zwischen Hühnerstall und Unterstand befüllt werden. Die Düngestreuer könnt ihr mit



Fertilizer(pulver) direkt am Lagersilo befüllen (2), sofern ihr es vorher befüllt habt. Bei günstigen Preisen kauft ihr Fertilizer an der Zuckerfabrik oder am Landi und befüllt das Silo über das Gebläse (3). Zum Transport des Fertilizer eignen sich die beiden Anhänger aus unserem Modpack.



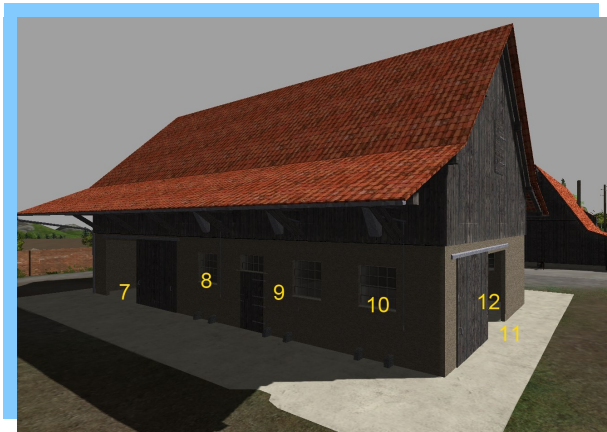
Das Saatgut lagert in der Garage des Bauernhauses und kann direkt am Tor bis in die Garage hinein aufgefüllt werden.

Das Lagergebäude für Feldfrüchte

Eure Feldfrüchte könnt ihr im Nebengebäude (ehemaliger Kuhstall) lagern, bis die



Preise wieder besser sind. Über das Getreidegebläse (6) könnt ihr Weizen, Gerste, Raps, Körnermais, Roggen und Sonnenblumenkörner einlagern. Über 6 Schütten könnt ihr eure Getreidekörner wieder aufladen, das wären (1) für Gerste, (2) für Raps, (3) für Weizen, (8) für Roggen, (9) für Sonnenblumenkerne und (10) für Körnermais.



Die anderen Feldfrüchte können an den Lagertüren ab gekippt werden, bei (4) Zuckerrüben und bei (11) Kartoffeln. Zum Beladen von Kartoffeln (12) und Zuckerrüben (5) oder (7) benötigt ihr einen geeigneten Frontlader mit Schaufel.

Die Bedienung der Körnerfruchtschütten:

- Stellt euren Hänger längs zur Wand unter die Schütte ungefähr mittig auf das herausragende Betonfundament.*
- Steigt aus dem Schlepper und läuft unter die Schütte zwischen die 2 markant hervorstehenden Steine.*

Die Beladung sollte automatisch beginnen. Tut sie das nicht, kann es mehrere Gründe dafür geben:

- Der Hänger ist zu weit weg oder zu nah an der Wand abgestellt*
- Ihr habt nichts im Silo*
- Der Hänger ist bereits voll*
- Der Hänger ist nicht für diese Fruchtart ausgelegt*
- Der Hänger ist bereits mit einer anderen Fruchtart beladen.*

Stottert die Beladung, also wird nur in dem Moment Beladen wenn ihr zu den Steinen kommt oder weg geht, so steht der Hänger falsch.

Der Kuhstall



Im durch fahrbarem Kuhstall könnt ihr das Stroh für die Kühe abladen und auch alle unterstützten Futterarten. Beim Abladen mit dem Strohgebläse, fahrt nicht genau mittig, eher etwas seitlich an die Futtertröge heran, damit das Stroh darüber geblasen werden kann. Die Türen für die Durchfahrten öffnen automatisch. Vergesst nicht, den Stall regelmäßig auszumisten.



Dazu fahrt ihr links oder rechts durch die kleinen Türen in den Stall, nehmt den Mist mit der Frontlader-Schaufel auf und lagert ihn draußen auf dem Hof. Misthaufen ab oder beladet sofort einen Stallmist-Streuer.

Der Hofmisthaufen



Hier lagert ihr euren Mist (1), der beim Stall ausmisten anfällt (2). Den Bestand könnt ihr über das Hilfefenster sehen. Maximal fast dieser 100to, dann müsst ihr Mist verbrauchen, verkaufen oder in die Feldmisthaufen auslagern.

Die Hof-BGA



Habt ihr Silage übrig, so könnt ihr mit der Hof-BGA schnelles Geld machen. Einfach mit dem Frontlader in den Einfülltrichter (1) Silage kippen. Als Nebeneffekt erhaltet ihr eine Art von Gülle (2) für eure Felder.

Die Milchsammelstelle



Vor dem Kuhstall, direkt neben dem Bauernhaus, ist ein alter Holzwagen (1), wo die Milchkannen nach dem Melken deponierte werden. Dort könnt ihr mit dem mitgelieferten Milchwagen die Milchkannen laden und diese zum Dorfladen fahren und dort die Milch verkaufen. Das Beladen/Entladen funktioniert mit der Taste „R“.

Die Silagesilos



Auf dem Hof befinden sich 2 Silage-Silos mit einem Fassungsvermögen von je 300to.

Der freie Bereich für platzierbare Objekte



Neben den Silagesilos ist ein freier Bereich für eure platzierbaren Objekte, zum Beispiel Gewächshäuser, die Tierzucht von Marhu usw.

Der Hühnerstall und Laufbereich der Hühner

Vor dem Hühnerstall befindet sich die Tränke und der Futternapf. Befüllt rechts



den Napf (2) mit Weizen mittels einer Frontladeschaufel oder mit einem kleinen Hänger und links die Tränke (1) mit Wasser mit einem der normalen Wasserwagen. Somit erzielt ihr eine erhöhte Eierproduktion. Die Eier liegen immer im Hühnerstall.

Die Hühner laufen fast auf dem gesamten Hof herum, also Vorsicht, damit es nicht zu oft plattes Hühnchen zum Abendessen gibt.

Der Hofunterstand



Im Unterstand gibt es ein Regalbrett, wo ihr Ballen und lupfbare Geräte lagern könnt. Unter das Regalbrett passen auch noch kleinere Hänger und Geräte oder ebenfalls Ballen.

Die Zielscheibe (Fun-Objekt)

Im Getreidelagerhaus ist an der Giebelseite eine offene Tür, versucht doch mit



Marhus Strohkanone dort eure Ballen los zu werden. Erfolgreich getestet ist dies mit den kleinen Ballen die mit dem Oldi-Baler aus dem Paket „Klassiker der Landwirtschaft LS13“ gepresst wurden.

Die Strohkanone gibt es auf Modhoster.de, sucht bei den Mods von marhu.

Viel Spaß dabei.

Die Weiden

Die Kuhweide



Die Kuhweide ist direkt am Hof und enthält einen Wasserwagen (2) als Tränke und eine Futterschale (1). Ihr erreicht die Weide über die separate Zufahrt (3). Die Tränke ist vom Wasser-Füttermod von Marhu und steigert die Milchproduktion, solange etwas Wasser darin ist.

Eine zweite Zufahrtsmöglichkeit ist direkt durch den Stall.

Die Schafweide

Diese befindet sich nördlich eures Hofes, direkt an der Autobrücke. Auch diese



verfügt über eine Wasserschale (3) für den Füttermod von Marhu und steigert die Wollproduktion, solange etwas Wasser darin ist. In dem kleinen Unterstand gegenüber der Futterschale (2) kann die Wolle (1) abgeholt werden.



Am anderen Ende der Schafweide ist bei (1) der nördliche Feldmisthaufen zu finden. Eine Zufahrt gibt es über (2). Eine Freifläche (3) bietet Platz für 2 Schafzuchtanlagen.

Weiterhin kann hier Stroh abgeladen werden. Auf die Wollproduktion wirkt sich das nicht aus, aber ihr erzielt bessere Preise als am Garten-Center.



Die Feldmisthaufen

Auf der Map befinden sich 2 Feldmisthaufen, zum Lagern von Mist am Feldrand, sofern genug Mist erzeugt wird. Einer (75to) ist in der Nähe der Zuckerfabrik im



Süden und der andere (50to) ist an der Schafweide im Norden. Beide Haufen können unabhängig voneinander und vom Misthaufen vom Hof befüllt werden. Den Füllstand könnt ihr im Hilfefenster einsehen.

Das Geschenk des Bürgermeisters

Es gibt 2 gerodete Waldstücke, die mit dem Pflug mit der Funktion Felder anlegen



[Taste o], zu Feldern gemacht werden können. Der

Bürgermeister von Oberthalbach hat diese unentgeltlich dir zugesprochen. Eins findest du in Richtung Wassermühle rechts am Weg, es ist abgesteckt.

Das andere liegt westlich von der Zuckerfabrik am Waldrand und ist auch mit Pfählen kenntlich gemacht.

Beide Positionen werden im PDA mit dem Spaten-Icon angezeigt.



Die Händler, oder wo ihr eure Produkte verkaufen könnt

Die Wassermühle



An der Wassermühle könnt ihr nur Weizen, Gerste, Körnermais und Roggen verkaufen.

Der Wollhändler



Bei (1) könnt ihr die von euren Schafen erzeugte Wolle verkaufen. Sofern ihr Schafe habt, wird die Wolle an der Schafweide im Unterstand gesammelt.

Der Dorfladen



mit der einschaltbaren Funktion „Milchtrigger sichtbar machen“ ausgestattet. Die Produkte eurer Hühner werden euch bei (2) abgekauft.

Eure erzeugte Milch könnt ihr bei (1) verkaufen. Um den Verkaufstrigger besser zu sehen, wurde unser Milchkannenwagen



Die Gärtnerei



Bei (1) könnt ihr überschüssigen Mist verkaufen. Es wird aber eher nötig sein welchen zu kaufen, das könnt ihr am Förderband (2) tun. Habt ihr Stroh, Gras, Heu oder Ballen übrig, so können diese am Schuppen (3) verkauft werden.

Der Landi

Am Landi könnt ihr alle Feldfrüchte verkaufen, aber nicht immer zum besten Preis. An der Abkippmulde (1) verkauft ihr euer Getreide und am Förderband (2) die Erdfrüchte.



Beim Landi kann auch Getreide gekauft (3) werden, also für Spekulanten interessant. Aber Vorsicht, schnell ist das letzte bisschen Geld weg.





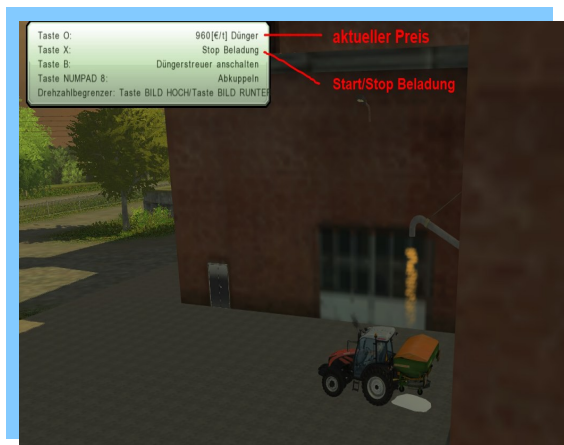
Außerdem gibt es am Landi Kunstdünger (4) und Saatgut (5) zu kaufen. Den Dünger (Pulverfertilizer) könnt ihr



kaufen, wenn der Preis günstig ist und im Vorratssilo im Hof lagern. Treibstoff für eure Fahrzeuge gibt's an den Zapfsäulen (6) oder an der Tankstelle.

Die Zuckerfabrik

In der Zuckerfabrik werden wie erwartet nur Zuckerrüben angekauft. Als Nebenprodukt wird Dünger verkauft. Der Preis des Düngers schwankt. Im Infowindow oben links könnt ihr den aktuellen Preis einsehen. Im Hof gibt es eine Lagermöglichkeit für Dünger, so dass ihr euch bei günstigem Preis einen Vorrat anlegen könnt.



Sonstige Versorger

Der Farmer-Shop



Beim Farmer-Shop könnt ihr alle Maschinen und Geräte kaufen (1) und auch wieder verkaufen. Dort im schraffiertem Bereich (2) abgestellt Technik wird bei Benutzung der Verkaufsfunktion (3) besser bezahlt, als über das Menü mit der Taste (P).

Die Tankstelle(n)

An der Tankstelle gibt es nur Kraftstoff zu den üblichen LS-Preisen. Eine weitere Tankmöglichkeit findet ihr am Landi.

Die Brunnen

Es gibt den runden Dorfbrunnen und den Hofbrunnen, wo ihr Wasser auffüllen könnt. Des weiteren gibt es die Zapfstelle an der Wassermühle. Die Entnahmestellen haben unterschiedliche Wasserpreise, wobei die an der Wassermühle am günstigsten ist.

Das Grundbuchamt

Die Felder werden in dieser Map nicht am Feld gekauft, sondern alle mittels eines



Dialoges am Rathaus/Grundbuchamt: Lauft in den Trigger vor der Ratshaustür und der Dialog wird angezeigt. Beendet euer Geschäfte, indem ihr euch aus dem Trigger heraus bewegt. Übrigens, eure Felder können dort auch wieder verkauft werden, aber nur zum halben Preis.

Viel Spaß wünscht euch TMT, HatzFan im Juni 2013

Anregungen, Fehlerberichte und Kritik bitte per PN (HatzFan, -Kolbenfresser-, Marhu) oder Kommentar bei modhoster.de bei unseren Mods/Maps.

Handbuch TMT_OTB_V1.0